

# **Cahier des charges – Projet S2**

Thibault GANGLOFF, William COQUET, Damien AZEMA, Tristan  
CHARTIER

Promo 2026

[Logo Jeu]

by

[Logo Groupe]

# **Table des matières :**

<b>1 - INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>
1.1 - PRESENTATION DU PROJET .....	3
1.2 - PRESENTATION DU GROUPE ET DES MEMBRES .....	3
1.2.1 - Azcogach .....	3
1.2.2 - Thibault GANGLOFF.....	3
1.2.3 - William COQUET.....	4
1.2.4 - Damien AZEMA .....	4
1.2.5 - Tristan CHARTIER (chef de projet).....	4
1.3 - LE PROJET .....	5
1.3.1 - Origine .....	5
1.3.2 - Objet d'étude.....	5
1.3.3 - État de l'art.....	5
<b>2 - STRUCTURE .....</b>	<b>6</b>
2.1 - FONCTIONNEL ET DECOUPAGE DU PROJET .....	6
2.2 - TECHNOLOGIES/OUTILS.....	7
2.3 - OPERATIONNEL .....	9
2.3.1 - Répartition des tâches.....	9
2.3.2 - Planning.....	9
<b>3 - CONCLUSION.....</b>	<b>9</b>
<b>4 - RESSOURCES.....</b>	<b>10</b>
4.1 - BRANDING RESSOURCES.....	10

# **1 - Introduction**

## **1.1 - Présentation du projet**

Ce cahier des charges a pour but d'expliquer les différents aspects de notre projet de s2. Vous pourrez y retrouver tous les éléments nécessaires à la réalisation de ce dernier.

Nous souhaitons créer un RPG mélangé avec un jeu de rythme, un RRPg (Rhythmic Role Play Game). Le jeu se nommera « Azcogach's Quest ». Le jeu se déroulera dans un univers Héroïc-Fantaisie, le but du joueur : compléter les différentes quêtes des différentes zones et battre les ennemis/boss pour finir le jeu.

Le joueur incarnera un musicien dont le rôle sera de débarrasser le monde des infâmes monstres qui y règnent.

## **1.2 - Présentation du groupe et des membres**

### *1.2.1 - Azcogach*

Azcogach est un groupe de quatre personnes de la promotion 2026 de l'EPITA Toulouse. Nous nous sommes tous les quatre rencontrés à notre arrivée à l'EPITA en début d'année et sommes devenus amis. Il nous est donc paru naturel de former ce groupe pour le projet. Le nom de notre groupe se base sur les deux premières lettres de nos noms de famille, le tout agencé de façon à rendre cela lisible et prononçable.

### *1.2.2 - Thibault GANGLOFF*

Tout d'abord, je tiens à dire que c'est la première fois que je prends part à un projet d'une telle envergure ! Passionné d'informatique depuis que je suis arrivé au lycée, j'ai toujours eu envie d'utiliser ce que j'apprenais pendant mes cours de programmation à des fins créatives. Malheureusement, je n'ai jamais eu le temps, de connaissances ou même de motivation pour me lancer. Ce projet est donc l'occasion de m'y mettre pour de vrai cette fois ! Faisant de la musique depuis mon enfance, et étant dessinateur à mes heures perdues, je vais pouvoir apporter à notre jeu un côté artistique et esthétique. De plus, notre projet est un jeu de rythme, cela veut dire que la musique est une partie centrale auquel on doit y mettre du soin, que ce soit au niveau de la composition ou de la programmation !

### 1.2.3 - William COQUET

Je joue à des jeux vidéo depuis mon enfance, de tout sorte, passant des platformers, aux MMOs, aux FPS... Sortant d'un bac général avec comme spécialité NSI, l'informatique et le jeu vidéo étant mes principaux centres d'intérêt, je porte donc un grand intérêt au domaine de l'IT ainsi qu'au monde vidéo ludique. Le fait de créer mon propre jeu avec une équipe est quelque chose de très passionnant. De plus le fait de faire un jeu de rythme est un vrai défi pour moi en effet ayant déjà travaillé sur unity mais seulement pour moi même en faisant uniquement des jeux pour apprendre unity, je n'ai donc jamais fait de jeu dans le style des jeux de rythme ce qui sera une bonne occasion d'améliorer mes compétences et mon travail d'équipe.

### 1.2.4 - Damien AZEMA

Élève de 17 ans, d'EPITA, je ressors de trois années de lycées avec un diplôme du baccalauréat mention bien avec Mathématiques et NSI. Je m'intéresse à l'informatique depuis quelques années déjà mais je n'ai jamais eu l'occasion de créer de gros projets de mon côté, ce sera donc une première pour moi. Je suis passionné de jeux vidéo depuis mon enfance et ce projet sera un moyen d'en créer un à l'aide des autres membres de mon groupe. L'idée de créer un jeu de rythme me plaît particulièrement, je compose des musiques de temps en temps et ce jeu me donnera l'occasion de m'améliorer. Je suis très excité à l'idée de partir à la découverte de l'aventure que va être la programmation de ce jeu avec mes coéquipiers.

### 1.2.5 - Tristan CHARTIER (chef de projet)

Tout comme pour Thibault c'est pour moi aussi la première fois que je participe à un projet si gros, j'ai par le passé fait 2-3 petits jeux en console par groupe de deux, mais jamais de jeu avec un moteur graphique et avec un si gros groupe. J'ai commencé à m'intéresser à l'informatique à mon entrée au collège et j'ai commencé à développer en troisième, j'ai par la suite enchaîné avec un parcours général au lycée avec option ICN en seconde et spécialité NSI en première et terminal. Je suis donc naturellement passionné par l'informatique, les jeux vidéo, même la « tech » en général. Découvrir ce côté du concept est intéressant, passer de simple consommateur à créateur.

## **1.3 - Le projet**

### *1.3.1 - Origine*

Ce projet est né pour répondre au travail demandé lors de notre semestre 2 à EPITA Toulouse, en effet lors du semestre 2, il est demandé aux étudiants de se mettre par groupe et d'élaborer un projet. Pour ce faire nous avons eu au préalable plusieurs discussions avec des idées et des concepts très basique afin de commencer à poser un cadre, nous nous sommes rapidement mis d'accord que notre projet serait un jeu, on est d'abord parti sur l'idée d'un jeu de rythme en 2D style un peu plateformer, puis nous nous sommes au final dirigés vers un jeu de rythme RPG en 3D.

### *1.3.2 - Objet d'étude*

L'intérêt de ce projet est d'explorer plusieurs techniques/technologies, que ce soit via l'environnement, mélangeant 2D et 3D, via les divers interfaces, l'implémentation sonore, ou encore un système de sauvegarde. Toutes ces contraintes ont pour but, d'apporter rigueur et satisfaction au groupe, mais aussi expérience et maîtrise de certains domaines

### *1.3.3 - État de l'art*

Il n'y a pas vraiment à notre connaissance de jeu de ce genre, c'est une inspiration de plusieurs jeux notamment d'Octopath Traveler, Undertale, et divers jeux de rythme.

Notre jeu se basant sur deux styles différents, il est intéressant de se pencher sur l'histoire de ces derniers :

On ne peut parler des RPG, sans parler de Donjon et Dragon : à l'origine un jeu de table, puis ayant eu des adaptations sur ordinateurs, ce jeu est globalement considéré comme le premier RPG, avec un gameplay innovant, un système de donjon composé de salle, de combats contre des ennemis et divers autres fonctionnalités phares, comme un système de score. On peut distinguer 2 catégories bien distinctes de RPG, les RPG occidentales, parmi lesquels on peut retrouver les « The Elder Scrolls », « Mass Effect », etc... et les RPG orientales, tel que « Dragon Quest » et « Final Fantasy ».

Pour ce qui est des jeux de rythmes, leur gameplay consiste dans la capacité du joueur à suivre un rythme musical, très forts de leurs succès en Orient, on peut les retrouver généralement sur des bornes d'arcades et ou consoles/pc avec des contrôleurs adaptés, on peut citer notamment « Beat Saber », « Osu ! » ou le très célèbre « Guitar Hero ».

## 2 - Structure

### 2.1 - Fonctionnalités et découpage du projet

Nous avons découpé notre projet en plusieurs parties :

- Développement du site web
- Création des musiques
- Création des designs
- Level Design :
  - Map 3D, Sprites 2D
  - Placement des Mobs, Boss, PNJ
  - Map -> système de zones -> Chaque zone est plus dure que la précédente
  - Props
- Développement des jeux de rythmes :
  - Chaque monstre représente 1 instrument de la musique, et ont donc des patterns d'attaque différents.
  - Le boss de la zone est un mix de tous les patterns déjà rencontrés précédemment dans la zone.
  - Les combats se font au tour par tour au rythme de la musique : Le monstre attaque, puis le joueur contre-attaque, et ainsi de suite... L'assignation de qui commence dépend du type de combat : elle est aléatoire pour les monstres classiques, mais déterminée pour les combats de boss.
  - La musique est adaptative en fonction de ce qui se passe dans le combat. Par exemple, la mélodie est jouée par un instrument différent en fonction de si c'est le joueur ou l'ennemi qui attaque, et du type d'attaque utilisé.
- Développement des menus :
  - Menu principal : Jouer, Mode Libre, Options, Quitter
  - Menu pause : Reprendre, Options, Menu Principal, Quitter
  - Sac à dos
  - Shops
  - Auberges
  - Le bouton jouer nous mène sur les fichiers de sauvegarde. Sélectionner une sauvegarde vide crée une nouvelle partie sur cet emplacement, sélectionner une sauvegarde déjà occupée nous permet de la continuer ou de la supprimer.
- Développement de l'inventaire :
  - Les objets sont achetables dans des magasins présents dans les villages. On doit choisir ceux qu'on veut équiper avant de commencer un combat.
  - Des compétences utilisables en combat sont débloquentes au fil du jeu. Elles sont utilisables avec du mana, qui se recharge si on réussit des combos pendant les combats.
  - Des objets équipables tels que des armures sont aussi présents.
  - La carte du monde est disponible à tout moment en dehors d'un combat.
- Création de l'univers

- Système de sauvegarde :
  - Le joueur peut sauvegarder sa partie grâce à des pierres de sauvegarde placées à divers endroits de la carte.
  - Plusieurs emplacements de sauvegarde disponibles.
- Autres mécaniques :
  - Mécaniques de mouvement du joueur : haut, bas, gauche, droite, marche, course
  - Si le joueur cours à proximité d'un monstre, le monstre le détecte et l'agresse même s'il n'est pas dans son champ de vision. Pour être discret, le joueur doit marcher dans le dos des ennemis.

Pour ce qui est de la question du multijoueur, il n'est pour l'instant pas prévu d'en implémenter. Le jeu sera uniquement solo, le joueur affrontera seulement des IA tels que les monstres et les boss.

## 2.2 – Technologies/Outils



**Unity** : Unity nous servira pour la création du jeu (Scènes, script, etc...)



**Rider** : Rider nous servira pour le développement des scripts du jeu



**Visual Studio Code** : VSC nous servira pour le développement des scripts du jeu



**Blender** : Blender nous servira pour la création d'éléments 3D

**Suite Adobe** : La suite Adobe nous servira pour la création d'éléments graphique



**Krita** : Krita nous servira pour la création de possible ArtWork et éléments du jeu



**Affinity Designer** : Affinity designer nous servira pour la création d'éléments graphique vectoriel



**Gimp** : Gimp nous servira pour la création d'éléments graphique



**Inkscape** : Inkscape nous servira pour la création d'éléments graphique vectoriel



**FL Studio** : FL Studio nous servira pour la création d'éléments sonore



**Ableton Live 10 Lite** : Ableton Live 10 Lite nous servira pour la création d'éléments sonore

**HTML5/CSS/Js** : HTML5, CSS et Js seront utilisés pour la création du site Web



**PHP** : PHP sera utiliser dans le cas ou le besoin de l'utilisation d'une base de données se ferai ressentir



**DaVinci Resolve** : DaVinci Resolve nous servira pour la création de clip vidéo



**Git (Github/Gitlab)** : Git (et les sites/applications que l'utilise) nous serviront afin de versionner notre jeu



**Discord** : Discord nous servira afin de nous organiser, ainsi que de point de communication pour le jeu



**Twitter** : Twitter nous servira de point de communication pour le jeu



**itch.io** : itch.io nous servira afin de rendre notre jeu disponible au téléchargement (autre que par le site web



**Steam** : Steam nous servira afin de rendre notre jeu disponible au téléchargement (autre que par le site web

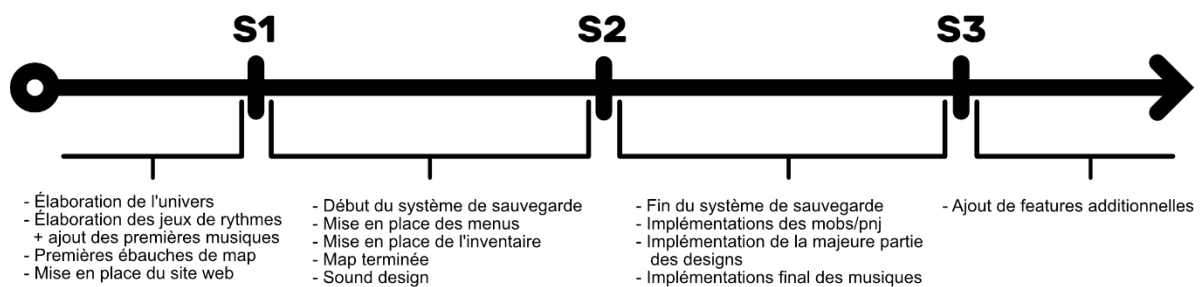


## 2.3 – Opérationnel

### 2.3.1 – Répartition des tâches

Répartition des tâches	GANGLOFF Thibault	COQUET William	AZEMA Damien	CHARTIER Tristan
Site Web			O	X
Musiques	O		X	
Design	O	X		
Level Design			O	X
Dev des jeux de rythmes	O		X	
Dev des menus		O		X
Dev de l'inventaire	X	O		
Élaboration de l'univers			X	O
Système de sauvegarde	X	O		
Dev mécaniques autres		X		O

### 2.3.2 – Planning



## 3 – Conclusion

En conclusion, nous avons essayé, au travers de tous ces points, de vous expliquer les tenants et les aboutissants de notre projet de S2. Notre but est de produire un jeu complet, agréable à jouer avec un soupçon d'originalité, sans pour autant créer le nouveau jeu indé à succès. Chaque membre du groupe a choisi les tâches dans lesquelles il avait déjà des compétences ou celles qu'il souhaitait apprendre. Pour ce qui est du planning, notre but est de rendre un jeu fini à chaque soutenance et donc de rajouter des fonctionnalités de soutenances en soutenances. Ce projet est pour nous le moyen d'expérimenter la notion de travail d'équipe, de projet et de tout ce qui s'ensuit.

## 4 – Ressources

### 4.1 – Branding Ressources

Unity: <https://brandguide.brandfolder.com/unity/downloadbrandassets>

Rider: <https://www.jetbrains.com/company/brand/>

Visual Studio Code: <https://code.visualstudio.com/brand>

Blender: <https://www.blender.org/about/logo/>

Suite Adobe:

Krita: <https://krita.org/fr/a-propos/presse/>

Affinity Designer:

Gimp:

Inkscape:

FL Studio: <https://www.image-line.com/marketing-material/>

Ableton Live 10 Lite:

HTML5/CSS/Js:

PHP: <https://www.php.net/download-logos.php>

DaVinci Resolve:

Git (Github/Gitlab): <https://git-scm.com/downloads/logos>, <https://github.com/logos>,  
<https://about.gitlab.com/handbook/marketing/corporate-marketing/brand-activation/brand-standards/>

Discord: <https://discord.com/branding>

Twitter: <https://about.twitter.com/en/who-we-are/brand-toolkit>

itch.io: <https://itch.io/press-kit>

Steam: <https://partner.steamgames.com/doc/marketing/branding>